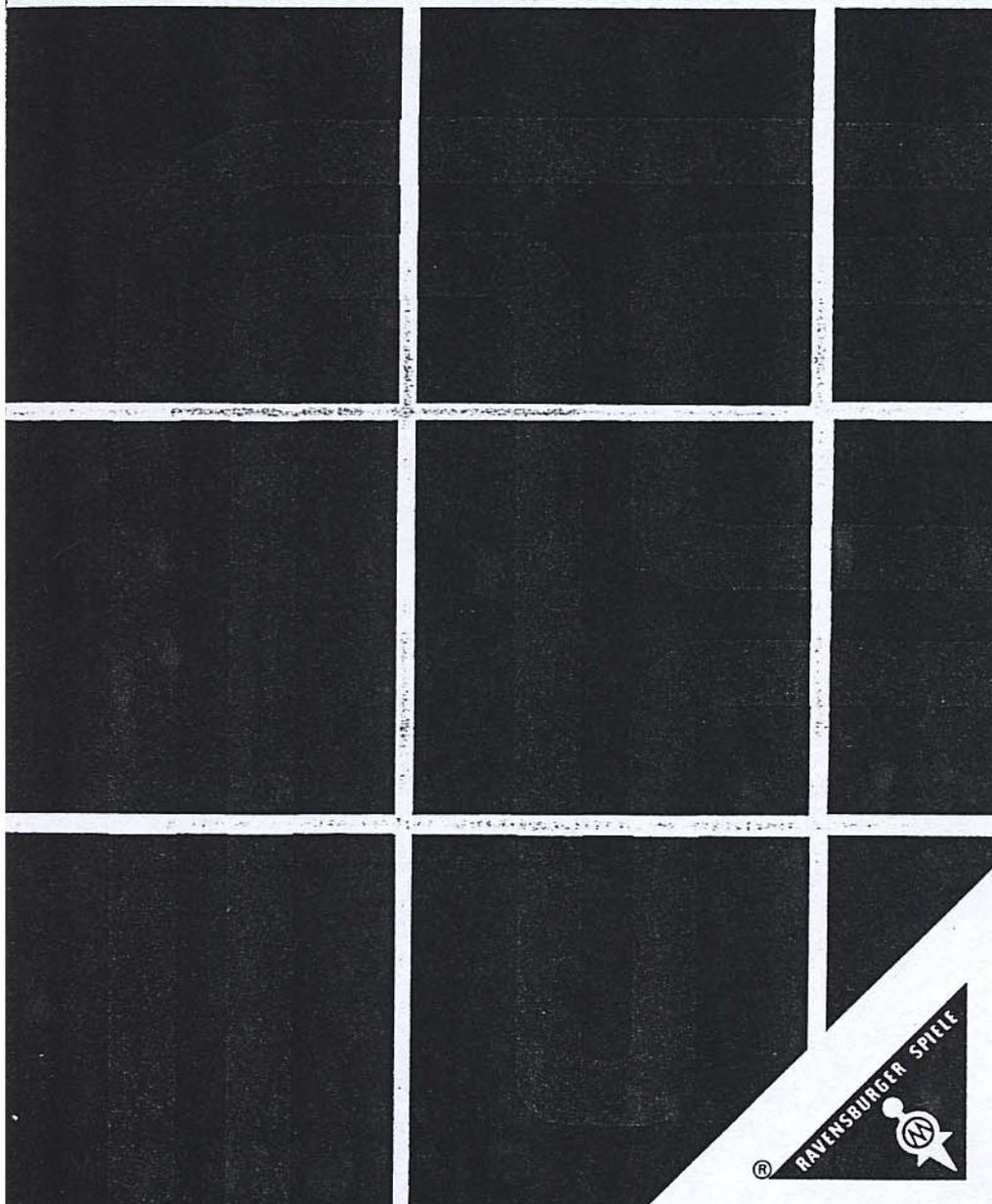


banda





*Spiele in einheitlichem, handlichem Kleinformat. Besonders praktisch für die Reise oder als originelle Mitbringsel. Spielmaterial meist aus stabilem Kunststoff. Auch für kleine Spielerrunden geeignet. Die Serie enthält Spiele, bei denen geschickte Taktik, rasches Erkennen einer Spielsituation und vorausschauende Berechnung zum Sieg führen.
Für Leute, die Spaß am Denken haben!*

banda

Legespiel für 1 - 2 Personen
Von Alex Randolph
Ravensburger Spiele Nr. 602 5 303
Spielmaterial: 1 Doppelspielplan,
36 Spielsteine

Ob Puzzle oder Wettkampf — immer verlangt dieses neue, hier erstmals erscheinende Spiel höchste Konzentration und Aufmerksamkeit. Der Zufall ist völlig ausgeschaltet. Die Spielregeln sind denkbar einfach.

Spielgedanke

Auf allen Spielsteinen sind Teilstücke eines langen, grünen Bandes dargestellt. Sinn des Spieles ist es, diese Teile so zusammenzufügen, daß sich **ein** durchgehendes, geschlossenes Band ergibt. Das Spiel enthält zwei Spielmöglichkeiten:

Einmal können alle 36 Steine von einem Einzelspieler als Puzzle zu einem geschlossenen Band gelegt werden.

Beim Spiel für zwei Personen werden abwechselungsweise ein oder mehrere Steine gelegt. Wem es gelingt, den letzten, verbindenden Stein eines beliebig langen Bandes zu legen, gewinnt das Spiel.

Spiel für eine Person (Puzzle)

Alle 36 Steine werden benötigt. Diese werden auf dem Plan mit den 36 Feldern so zu einem Quadrat von 6 x 6 Steinen zusammengelegt, daß sich ein durchgehendes, geschlossenes Band ergibt. Es dürfen dabei **keine** „Inseln“ oder losen Enden entstehen. (Eine solche „Insel“ zeigt Abbildung 1.) Es gibt viele Lösungsmöglichkeiten. Zwei Beispiele zeigt Abbildung 2.

Spiel für zwei Personen

Gespielt wird auf dem Plan mit 25 Feldern (5 x 5). Die Steine werden unsortiert mit der Bildseite nach oben so neben den Plan gelegt, daß sie von beiden Spielern gut erreicht werden können. Der erste Zug unterscheidet sich von den folgenden. Der Spieler, der den ersten

* Zug macht, legt zwei beliebige Steine auf den Plan, und zwar so, daß diese nicht nebeneinander bzw. in der gleichen Reihe liegen (Beispiel Abbildung 3). Dieser Zug bedeutet weder einen Vorteil noch einen Nachteil.

Danach wird abwechselungsweise gespielt, indem die Spieler einen oder mehrere Steine auf die leeren Felder des Planes legen. Wenn bei einem Zug mehrere Steine gelegt werden, so müssen diese in einer geraden, zusammenhängenden Reihe ohne Zwischenraum liegen (Abbildung 4 und 5).

Ziel des Spieles:

Die beiden Spieler arbeiten insofern **zusammen**, als sie ein durchgehendes grünes Band bilden. Aber der eigentliche Zweck des Spieles ist ein anderer: Jeder Spieler muß sich bemühen, den letzten, verbindenden Stein zu legen, welcher den Umriß des Bandes schließt. Wer diesen Zug macht, gewinnt das Spiel. (Die Abbildungen 6 und 7 zeigen eine mögliche Endsituation, wobei ein Spieler 5 Steine in eine Reihe legt und damit das Spiel gewinnt.)

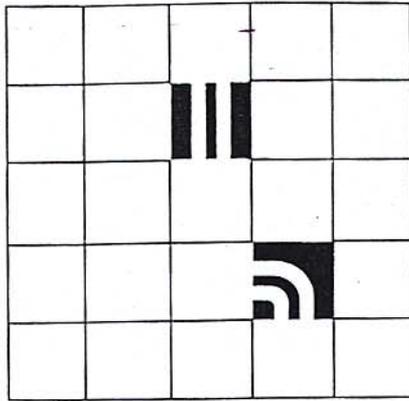
Das gelegte Band kann beliebig lang sein, es muß jedoch eine einzige, geschlossene, ununterbrochene Linie bilden, die sämtliche Steine durchquert. Das Band darf keine losen Enden haben und keine „Inseln“ (Abb. 1) aufweisen.

Einspruch:

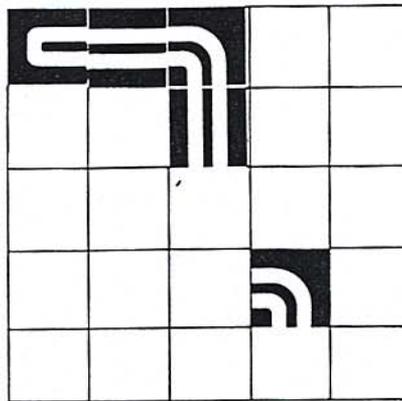
Wenn ein Spieler glaubt, daß seinem Gegner bei einem Zug ein Fehler unter-

laufen ist, der es unmöglich macht, ein durchgehendes Band zu bilden, kann er Einspruch erheben, indem er sagt: „Unmöglich!“ oder „Fehler!“. Er braucht nicht mehr weiterzuspielen. Der Gegner kommt an die Reihe. Wenn es diesem gelingt, trotz des Einspruchs, ein gültiges Band zu vervollständigen, gewinnt er. Gelingt es ihm jedoch nicht, so verliert er und der andere Spieler gewinnt.

3



4



5

